

ИГРА Thinkers¹

Уважаемый покупатель! Спасибо за Ваш выбор развивающей игры Thinkers.

Надеемся, что ее использование поможет Вам не только существенно продвигнуться в решении сложных интеллектуальных задач, но и позволит приятно и интересно провести время в процессе самой игры.

В основу игры Thinkers заложена уникальная технология, базирующаяся на системе упражнений развивающих интеллект, а не просто подающая знание более или менее известных фактов из жизни человечества, истории, географии, биологии и т.п.

Это означает, что для решения заданий, включенных в игру, необходимо найти ответ логическим путем, а не обращаться к хранилищу множества разрозненных и часто бесполезных в дальнейшей жизни фактов. Человечество научилось развивать собственное тело при помощи фитнеса, пластической хирургии и многих других процедур, но до сих пор оно скептически относилось к развитию собственного интеллекта. Перед Вами - первый изданный в нашей стране современный тренажер для гимнастики ума.

Интеллектуальная игра Thinkers предназначена для

- лидеров, которые стремятся мыслить нестандартно, ломать стереотипы, выходить за общепринятые рамки, принимая эффективные и креативные решения;
- менеджеров по подбору персонала, которые ищут креативных сотрудников для своей компании;
- преподавателей, желающих придать проводимым ими занятиям интеллектуальный и эмоциональный импульс;
- учителей либо тренеров для проведения семинаров, внеклассных мероприятий, например школьных КВН, конкурсов и состязаний, Клубов Знаатоков, и т.д.;
- профессионалов, которые хотят развить свой эмоциональный интеллект и способность к обучению;
- людей, желающих усовершенствовать свое логическое, латеральное и аналитическое мышление;
- людей после 50 лет, которые хотят держать в хорошей форме свой мозг;
- людей, которые хотят творчески, интеллектуально и весело провести время в семье со своими детьми, корпоративную вечеринку, встречу с друзьями.

¹ Игра «Thinkers», Торговая Марка «Thinkers» официально зарегистрированы и принадлежат компании FINART Smart Solutions.

Типы заданий в интеллектуальной игре Thinkers

Задания игры Thinkers составлены таким образом, чтобы тренировать разные типы мышления, и разделены на шесть категорий:

- «Логика» - развитие логического мышления;
- «Воображение» - развитие воображения и умение мыслить аналогиями;
- «Структура» - нахождение оптимальной структуры, которая соответствует заданным свойствам;
- «Последовательность» - определение оптимальной последовательности действий и развитие понимания психологии;
- «Причина» - определение причинно-следственных связей и умение прогнозировать;
- «Модель» - развитие умения построения и решения моделей.

Каждый раздел имеет одинаковую структуру распределения задач по сложности. Определить сложность задания можно по количеству баллов (от 1 до 5), которые даются за правильное решение. Наиболее легкими являются задания, за которые дается один балл, а наиболее сложными - пятибалльные.

Цель игры Thinkers

В ходе игры ее участники (отдельные лица либо команды) после обдумывания дают ответ на задание, изложенное на одной из карточек. Правильность своего ответа они могут проверить, сравнив его с эталонным ответом на обратной стороне карточки. Только эталонный ответ является правильным.

В случае, если на задание дан правильный ответ, участник (либо команда) получают количество баллов (от 1 до 5), указанных на самой карточке.

Цель игры - набрать максимальное количество баллов за отведенное для игры время. Участник, набравший максимальное количество баллов, становится победителем игры.

Если время игры не определено, то выигравшей считается та команда, которая первой наберет 20 баллов за правильные ответы на задания.

Как играть в Thinkers?

1. В игру можно играть самому, вдвоем, втроем. При большом количестве желающих целесообразно разбиться на 2-3 команды по 2-5 человек в каждой. Большее количество команд сильно удлинит продолжительность игры и не рекомендуется.
2. При командной игре для ее проведения желательно привлечь ведущего, который не будет являться игроком ни одной из команд. Технология и принципы проведения командной игры Thinkers аналогичны ее проведению для 2-3 отдельных участников.
3. Следует договориться о продолжительности игры (обычно это 1-3 часа, рекомендуется 2 часа). На поиск ответа на каждое задание желательно выделить 3-15 минут. Обычно 3 минуты даются на решение однобального задания, ... 15 минут - на пятибальное задание.
4. Также следует договориться о правилах перехода хода от одной команды к другой. Возможна «простая очередность», когда каждая команда отвечает на свое задание по очереди, либо «очередность на выбывание», когда команда, давшая правильный ответ отвечает на следующее задание, а в случае неверного ответа передает ход следующей команде.
5. Желательно также договориться о порядке выбора категории задания и самого задания. Возможные варианты:
 - а) «полный случайный перебор» - все задания и все категории перемешиваются, каждая команда выбирает задание и категорию случайным образом;
 - б) «случайный перебор в рамках категории» - задания в рамках каждой категории перемешиваются и выбираются случайным образом;
 - в) «полный перебор в рамках категории» - задания в рамках каждой категории не перетасовываются, а выбираются последовательно в порядке возрастания нумерации и, соответственно, сложности.
6. В случае «случайного и полного перебора в рамках категории» следует определить порядок определения категории заданий. Возможны следующие варианты:
 - а) «самостоятельный выбор» - каждая команда выбирает категорию задания для себя самостоятельно;
 - б) «категория для противника» - каждая команда перед передачей хода выбирает категорию для команды противника, к которой переходит ход;
 - в) «случайный выбор категории» - категория выбирается случайным образом при помощи игрального кубика (в комплект поставки игры не входит).
7. Для более эффективного проведения командной игры, каждой команде следует запастись блокнотами (желательно с бумагой в клетку), ручками либо карандашами и одним обычным калькулятором на команду (в комплект поставки игры не входят).

8. Ведущий, для более эффективного проведения игры может использовать секундомер для измерения времени, отведенного на решение заданий (в комплект поставки игры не входит).
9. В случае игры без ведущего каждая команда (участник) выступает в роли ведущего для следующей команды, то есть зачитывает вопрос и потом объявляет правильный ответ.
10. Использованные карточки кладутся в коробку и в текущей игре повторно не используются.

Комплект поставки игры

В комплект поставки игры Thinkers входят:

1. Карточки с заданиями и ответами на обратной стороне: 6 комплектов по 35 карточек в каждом - всего 210 карточек-заданий.
2. Руководство по использованию заданий «Правила игры» (это руководство) - 1 экз.
3. Коробка с углублениями-холдерами для карточек различных категорий - 1 шт.

Заказывайте другие игры Thinkers:

Посетите сайт игры www.thinkersgame.com, где вы сможете узнать о новых выпусках интеллектуальной игры Thinkers, а также получить дополнительную информацию об игре и ее создателях.

Заказ новых выпусков или дополнительных комплектов игры Thinkers, а также интеллектуально-развивающих бизнес-тренингов:

E-mail: order@thinkersgame.com

Тел: +38-044-331-1716

Станьте соавтором новых игр Thinkers

Если вы знаете новое задание или вопрос, достойный включения в игру Thinkers, присылайте его нам на адрес: vopros@thinkersgame.com

Авторы лучших заданий примут участие в конкурсе, и победители будут награждены.

Желаем увлекательной игры!

